

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting dan wajib diajarkan mulai dari sekolah dasar karena dapat memberikan pemahaman kepada siswa sejak dini tentang lingkungan hidup dan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan mata pelajaran yang wajib harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai tujuan yang dikemukakan oleh Mutaqin (Susanto, 2014: 31) bahwa “tujuan utama mengajarkan IPS pada siswa adalah menjadikan warga negara baik, melatih kemampuan berpikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.”. Dengan pembelajaran IPS dapat membantu siswa dalam menanamkan nilai-nilai luhur untuk membentuk sikap yang baik. Pembelajaran IPS juga mampu mengajarkan kepada siswa sikap cinta tanah air terhadap bangsa. Kemudian pembelajaran IPS juga dapat menanamkan sikap saling menghormati terhadap orang lain, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai kepada perbedaan agama serta perbedaan suku budaya dan adat istiadat. Selain itu, dalam pembelajaran IPS dapat melatih siswa untuk menemukan masalah yang ada di lingkungan sosial serta memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa mempunyai keterampilan diri dalam lingkungan sosial.

Melihat betapa pentingnya tujuan-tujuan dari pembelajaran IPS yang telah dijelaskan diatas dapat tercapai maka hendaknya proses pembelajaran IPS harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis dengan cara menerapkan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran menjadi bermakna untuk peserta dan mendapatkan pengalaman yang berharga. Dalam menyampaikan konsep pembelajaran hendaknya tidak hanya sebatas menyampaikan teori saja, namun harus melibatkan seluruhnya

PGSD UPI Kampus Serang

Ninie Dwi Putri Oktavianti, 2018

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara aktif yaitu bekerja sama melalui diskusi, permainan dan lain-lain. Selain itu siswa dilatih untuk menggali pengetahuan dan keterampilan sendiri, serta mencari dan memecahkan suatu permasalahan.

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya dan guru. Salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran adalah aktivitas belajar, karena salah satu aspek untuk keberhasilan pencapaian kompetensi suatu pembelajaran adalah adanya aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif tidak terpusat pada guru. Menurut Sudirman dalam Hamalik (2001: 171) aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam belajar, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, sehingga tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dengan menekankan aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung, akan membuat mata pelajaran tersebut menjadi bermakna sehingga siswa dapat mengembangkan bakat yang dimiliki serta dapat berpikir kritis.

Kenyataan di lapangan banyak ditemukan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS, terdapat berbagai macam masalah. Salah satunya adalah masalah internal dimana masalah internal merupakan masalah yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya menerima materi dari guru saja. Siswa tidak aktif untuk bertanya dan tidak berani untuk mengeluarkan pendapatnya. Selain itu perhatiannya kurang terhadap materi yang sedang disampaikan bahkan mengabaikan materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Masalah tersebut terjadi di kelas VB SD NEGERI Cadasari 3, saat peneliti melakukan observasi di kelas tersebut. Hasil observasi berdasarkan catatan lapangan terlihat bahwa ketika proses pembelajaran IPS siswa terlihat sangat tidak bersemangat dan mengantuk saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian ketika guru bertanya sebagian besar dari mereka

PGSD UPI Kampus Serang

Ninie Dwi Putri Oktavianti, 2018

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tidak menjawab. Siswa terlihat tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi, hal ini nampak dengan adanya kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, seperti ada siswa yang sibuk sendiri, ada pula yang mengganggu teman sebangkunya. Proses pembelajaran IPS yang dilakukan belum sepenuhnya terpusat pada siswa. Siswa hanya duduk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa ketika didalam kelas terlihat tidak bersemangat, saat ditanya kepada siswa tersebut apakah dia suka atau tidak dengan mata pelajaran IPS, jawaban siswa tersebut adalah dia tidak menyukai mata pelajaran IPS karena terlalu banyak teorinya dan dia merasa sangat bosan dan malas ketika belajar IPS.

Dalam proses pembelajaran IPS di kelas VB SD Negeri Cadasari 3, guru belum menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu saat proses pembelajaran berlangsung, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi ajar, nampak terlihat guru hanya menggunakan buku sumber belajar yaitu buku paket IPS kelas V SD.

Kurangnya variasi penggunaan model dan metode pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi pasif, jenuh serta bosan. Karena guru beranggapan, bahwa menggunakan metode ceramah yang seperti biasa dilakukan tersebut lebih praktis dan lebih mudah, dalam hal ini guru belum berani mencoba menggunakan model dan metode pembelajaran yang dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif. Kurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran ini dapat mengakibatkan kepada nilai hasil belajar yang tidak maksimal.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi maka untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya solusi penyajian pembelajaran IPS yang tepat untuk siswa agar aktivitas dalam proses pembelajaran menjadi meningkat yaitu

PGSD UPI Kampus Serang

Ninie Dwi Putri Oktavianti, 2018

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT). Dalam Susanto (2014:233) Metode *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dalam belajar dan didalam metode *Team Game Tournament* (TGT) ini terdapat permainan yang bersifat akademik bersama kelompoknya, sehingga siswa didalam pembelajaran menjadi tidak jenuh dan tidak membosankan. Metode *Team Game Tournament* (TGT) ini merupakan alternatif cara untuk meningkatkan aktivitas belajar karena siswa dapat berperan secara aktif dalam menggali informasi dan materi bersama kelompoknya.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah diatas maka peneliti berupaya untuk melaksanakan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang dilakukan di kelas VB SD NEGERI Cadasari 3 Kabupaten Pandeglang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan dikelas VB SD Negeri Cadasari 3?
2. Bagaimana peningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

PGSD UPI Kampus Serang

Ninieki Dwi Putri Oktavianti, 2018

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHAKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk melaksanakan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan dikelas VB SD NEGERI Cadasari 3.
2. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa setelah penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik itu manfaat teoritik ataupun manfaat praktis baik itu untuk guru ataupun siswa. Manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritik

Menambah informasi bahwa metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT).

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk guru-guru dalam menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) untuk kegiatan pembelajaran dikelas.

c. Bagi Siswa

Belajar dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal

E. Definisi Operasional

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran. Seluruh kegiatan belajar yang dilakukan melibatkan siswa secara aktif. Dalam penelitian ini aktivitas belajar meliputi aktivitas ketika guru menyampaikan materi, aktivitas siswa dalam diskusi, maupun aktivitas dalam melakukan permainan dan turnamen. Aktivitas tersebut dirancang berdasarkan aktivitas mendengarkan, aktivitas membaca, aktivitas bertanya, aktivitas menjawab, aktivitas mental dan aktivitas yang lainnya.

2. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Metode *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran *cooperative learning*, setiap siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok. Dimana setiap siswa didalam kelompok melakukan diskusi tentang materi yang disampaikan kemudian bermain dalam turnamen akademik.

Dalam penelitian ini metode *Team Game Tournament* (TGT) dimulai dari guru memberikan materi dengan media yang mendukung dari materi tersebut, kemudian siswa dibentuk dalam kelompok yang heterogen untuk bekerja sama dalam menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru, apabila terdapat salah satu anggota kelompok yang tidak mengerti dengan materi yang disampaikan maka anggota yang lain membantu salah satu anggota tersebut. Selanjutnya seluruh kelompok menyelesaikan permainan yang diberikan oleh guru dan setelah menyelesaikan permainan tersebut, seluruh siswa mengikuti turnamen akademik. Masing-masing siswa dalam kelompok sebagai perwakilan kelompoknya dibagi ke dalam meja turnamen yang telah dipersiapkan oleh guru. Untuk siswa yang menjawab pertanyaan turnamen akademik dengan benar akan mendapatkan skor. Pada kegiatan akhir menjumlahkan hasil skor masing-masing kelompok,

kelompok yang mendapatkan skor tertinggi disebut dengan kelompok super dan mendapatkan penghargaan.



PGSD UPI Kampus Serang

Ninie Dwi Putri Oktavianti, 2018

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu